

Hobbits



Después de tu paso de robar,
debes **ELEGIR UN ANILLO**.

Siempre que un comandante entre al
campo de batalla, crea una ficha de Comida.
Si es tu comandante, roba una carta.

™ MEE a Wizards. TM & © 2023 Wizards.

▶ Lie Setiawan, Jonas De Ro, Marko Manev 125P00247000001

Tentación

HOBBITS



No puedes
ELEGIR UN ANILLO
mientras la Tentación esté boca arriba para ti.

Tras tu paso de robar, pierdes 4 vidas y luego puedes pagar ②. Si lo haces, dale la vuelta a esta carta y cada oponente roba una carta.

Elfos



Después de tu paso de robar,
debes **ELEGIR UN ANILLO**.

Siempre que un comandante entre al campo
de batalla, adivina 2. Si es tu comandante,
roba una carta.

™ MEE a Wizards. TM & © 2023 Wizards.

Magali Villeneuve, Anato Finnstark 125P00247000001

Tentación

ELFOS



No puedes
ELEGIR UN ANILLO
mientras la Tentación esté boca arriba para ti.

Tras tu paso de robar, pierdes 4 vidas y luego puedes pagar ②. Si lo haces, dale la vuelta a esta carta y cada oponente roba una carta.

Enanos



Después de tu paso de robar,
debes **ELEGIR UN ANILLO**.

Siempre que un comandante entre al campo de batalla, pon un contador de escudo sobre hasta una criatura objetivo. Si la criatura que entró es tu comandante, roba una carta.

Tentación

ENANOS



No puedes
ELEGIR UN ANILLO
mientras la Tentación esté boca arriba para ti.

Tras tu paso de robar, pierdes 4 vidas y luego puedes pagar ②. Si lo haces, dale la vuelta a esta carta y cada oponente roba una carta.

Gondor y Rohan



Después de tu paso de robar,
debes **ELEGIR UN ANILLO**.

Siempre que un comandante entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Si la criatura que entró es tu comandante, roba una carta.



Tentación

GONDOR Y ROHAN

No puedes
ELEGIR UN ANILLO
mientras la Tentación esté boca arriba para ti.

Tras tu paso de robar, pierdes 4 vidas y luego puedes pagar ②. Si lo haces, dale la vuelta a esta carta y cada oponente roba una carta.